NES-SW-NOE

SWAMP THING

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SPIELANLEITUNG

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T

EINFÜHRUNG

Unseren Glückwunsch zum Kauf von SWAMP THING TM für das Nintendo Entertainment System! Wir sind sicher, daß Du bei den aufregenden Abenteuern des Grünen Wächters viel Spaß haben wirst. Hilf Swamp Thing bei seiner Mission, die das Ziel hat, zu verhindern, daß der böse Dr. Anton Arcane und seine grausamen Nicht-Menschen die Weltherrschaft an sich reißen.

Vom sumpfigen Hinterland der Lagune bis zu der bizarren Behausung von Dr. Anton Arcane - alle sind gespannt auf deinen ersten Schritt! Also, mach' dich auf den Weg durch den Sumpf in diesem Abenteuer voller Überraschungen von T.HQ!

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T•HQ Deutschland GmbH
Irmgardstr. 15
8000 München 71

T•HQ Deutschland GmbH is registered trademarks of T•HQ, Inc. SWAMP THING, THE UNMEN and all related characters and indicia are trademarks of DC Comics Inc.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTEDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

VORSICHTSMAßNAHMEN

Wenn Du die folgenden Empfehlungen beachtest, wird dein Swamp Thing TM Game Pak immer betriebsbereit sein:

1. Game Pak nicht extrem hohen oder niedrigen Temperaturen aussetzen. Er sollte bei Raumtemperatur aufbewahrt werden.
2. Die Kontakte des Game Pak nicht berühren! Nach Benutzung Game Pak immer in der Plastikschutzhülle aufbewahren, damit die Kontakte sauber und staubfrei bleiben.
3. Game Pak nicht auseinandernehmen.
4. Der Game Pak sollte nicht mit Verdünnung, Lösungsmittel, Benzol, Alkohol oder mit anderen scharfen Reinigungsmitteln, die ihn beschädigen könnten, in Kontakt kommen.

W A R N U N G !

Bei einigen wenigen Menschen könnte es möglicherweise zu einem epileptischen Anfall kommen, wenn sie bestimmte Arten von Blitzlichter oder Muster sehen, wie sie uns täglich begegenen. Diese Menschen haben einen solchen Anfall eventuell auch, wenn sie bestimmte Fernsehbilder sehen oder auch bei bestimmten Videospielen, darunter auch bei Spielen für das Game Boy Compact Video Game Sytem. Auch Menschen, die vorher noch nie einen Anfall hatten, könnten eine noch nicht entdeckte epileptische Krankheit haben. Fragen Sie daher vor dem Umgang mit Videospielen den Arzt, wenn Sie eine epileptische Krankheit haben. Konsultieren Sie auch Ihren Arzt, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftritt: Veränderung des Sehvermögens, Muskelzucken, andere unfreiwillige Bewegungen, geistige Verwirrung, wenn die Umgebung nicht mehr wahrgenommen wird oder bei krampfhaften Zuckungen.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG 2

VORSICHTSMAßNAHMEN 3

IM SUMPF GEBOREN 5

SPIELBEGINN 6–7

ENERGIEVERSTÄRKER 8

SWAMP THINGS FEINDE 9

HINWEISE ZUR GARANTIE 10

DAS SWAMP-THING TEAM 11

NOTIZEN 12–14

IM SUMPF GEBOREN

Dr. Alec Holland war ein brillianter Biochemiker. Er arbeitete an einer Formel, die öde Steppenlandschaften zum Leben erwecken konnte und einer hungernden Welt Nahrung verschaffen sollte. Seine wundersame Bioformel wurde vor der Öffentlichkeit geheimgehalten, seine Feinde aber wußten davon. Dr. Anton Arcane, ein verrückter Wissenschaftler, träumte von der Macht, die ihm diese Formel verleihen würde. Er stahl die kostbare Flüssigkeit und zerstörte Dr. Hollands Laboratorium.

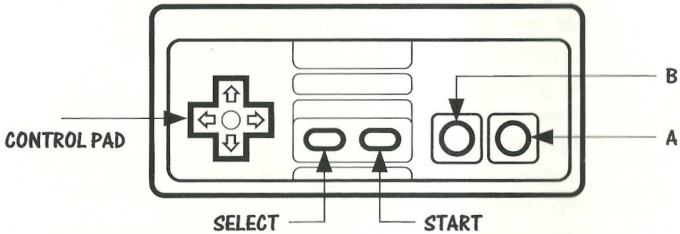
Die Bombe explodierte genau in dem Moment, als Dr. Holland mit der Flüssigkeit arbeitete. Um die Flammen auf seinem Körper zu ersticken, sprang er in den Sumpf - eingehüllt in Feuer und benetzt mit der Bioformel. Was sich aber aus dem schlammig-trüben Wasser des Sumpfes wieder erhob, war nicht länger Alec Holland, sondern der Sumpfgigant Swamp Thing!

Nun muß Swamp Thing Arcane daran hindern, die Weltherrschaft zu erringen, indem er Becher mit der Bioformel sammelt, bevor Arcane dies tun kann. Ständig kämpft er gegen Arcanes ergebene Robotersklaven. Wenn er diese besiegt hat, legt er sich mit Arcanes mutierten Nicht-Menschen an - dem absoluten Horror!

Das ökologische Gleichgewicht kann nur wiederhergestellt werden, wenn er diese Fieslinge besiegt.

SPIELBEGINN

Game Pak in Nintendo Entertainment System einlegen und Gerät einschalten. Der Titelbildschirm und die Eingangssequenz informieren über den Hintergrund des Spiels. durch Drücken des START-Knopfes beginnt das Spiel.



Die Steuertasten: Die folgenden Steuertasten bewegen Swamp Thing durch die verschiedenen Ebenen:

Knopf A: Für Sprünge. Höherer Sprung, wenn der Knopf länger gedrückt gehalten wird. Wird Knopf A nach einem Sprung gedrückt gehalten, geht Swamp Thing schneller. Bewirkt auch, daß sich der Baum schüttelt (nachdem sich Swamp Thing in einen Baum verwandelt hat). Knopf auch gedrückt halten, um durch Textpassagen zu blättern.

Knopf B: Für Stöße oder um Moosklumpen zu schleudern.

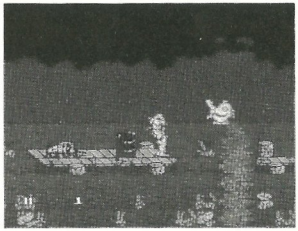
START-Knopf: Spiel Pause/Spiel Fortsetzung. Auch für durchlaufen von Filmsequenzen.

Auswahl-Knopf: durch Drücken des Auswahl-Knopfes verwandelt sich Swamp Thing wieder aus seiner jeweiligen Gestalt zurück.

Funktionen der Steuerung:

Rechts oder Links: Swamp Thing geht nach rechts oder links.

Ab: Swamp Thing duckt sich.



Auf: Spezialfunktion! Verwandelt Swamp Thing in einen Baum, einen Apfel, einen Reifen oder eine Blume (-> um Energie zurückzu-erhalten). Diese organischen Objekte erlauben es Swampy, an Orte oder Waffen zu gelangen, die normalerweise außerhalb seiner Reichweite wären. Die Blume ist das einzige Objekt, das unbeweglich ist. Eine Verwandlung kostet einen Energiepunkt, daher sollten zumindest 2 Energiepunkte für eine Verwandlung übrig sein.

ENERGIEVERSTÄRKUNG

Folgende Gegenstände können während des Spieles gefunden werden, um Swamp Thing und Dir den Abschluß eurer Mission zu erleichtern:

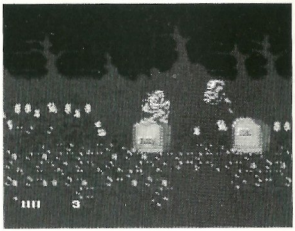
Sumpf-Becher - Enthält die Bioformel. Gibt Dir einen Energiepunkt zurück.

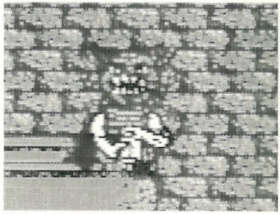
Mehr Ego - Gibt Dir ein zusätzliches Leben.

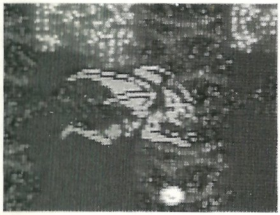
Batterie - 20 gesammelte Batterien bedeuten einen zusätzlichen Energiepunkt, 50 gesammelte Batterien ergeben ein zusätzliches Leben für Swamp Thing.

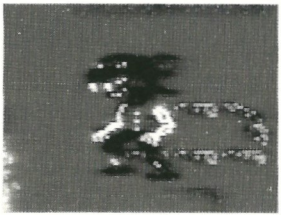
Sumpfmoos - Versorgt Swamp Thing mit 10 Moosgeschossen. Diese Geschosse sind nicht gegen alle Verbündeten von Arcane einsetzbar!

Blume - Wiederherstellung des gesamten Energievorrates von Swamp Thing. Er MUß sich in eine Blume verwandeln, um dies zu erreichen.









Pflanzenkiller
Lebt davon, jegliches pflanzliche Leben zu zerstören. Sein Hauptziel ist die Zerstörung von Swamp Thing.

Skin Man - von Arcane wieder zum Leben erweckt. Ist ein grausamer fliegender Zombie! Von Arcane kontrolliert jagt er den Grünen Wächter. nutzt seine giftigen Fangzähne und bösen Kräfte, um Swamp Thing zu zerstören!

Dr. Deemo - ist ein mächtiger Magier, der von Arcane in einen kobraköpfigen Voodoomeister verwandelt wurde. Be-

HINWEISE ZUR GARANTIE

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von T• HQ gekaufte Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen.

1. Rufen SIe zuerst den T• HQ Kundendienst in Deutschland unter der Telefonnummer 0 89/7 49 15 00 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retourengenemigungs-Nummer. Schicken Sie dann das T• HQ Produkt im Orginalkarton zusammen mit den Kaufbeleg an:

   T• HQ
   Irmgardstr. 15
   8000 München 71

3. Die Gewährleistung ist nach der Wahl von T• HQ auf eine Mangelbeseitigung oder Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungspflicht wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den T• HQ Kundendienst.
   (Telefonnummer in Deutschland 0 89/7 49 15 00)

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

ABC Import & Export
Vorburg
CH-9473 Gams
Tel. CH-0 85/740 50

PCSL-Software GmbH
Arzlerstr. 43c
A-6020 Innsbruck
Tel. A-05 12-6 67 80 81

DAS SWAMP THING TEAM

Entwickelt von:
Imagineering Inc.
Glen Rock, New Jersey

Programm und Design
David Lubar

Musik
Mark Van Hecke

Hersteller
Dan Kitchen
Barry Marx

Konzept und Design
Dan Kitchen
Barry Marx

Graphiken
Glen Schofield
Gregory Faccone

Wir danken besonders:
Roger Booth

Produktionsleitung
Howard Phillips

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T·HQ Deutschland GmbH
Irmgardstr. 15
8000 München 71

PRINTED IN JAPAN